

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi dan persaingan pada sektor industri kreatif yang semakin ketat, menuntut para pelaku usaha di sektor industri kreatif harus mempunyai tingkat performansi yang tinggi. Keunggulan dalam hal teknologi merupakan salah satu dari penggerak kompetisi tersebut, meskipun tidak semua perubahan teknologi dapat memberikan dampak positif bagi sebuah industri kreatif.

Teknologi menurut *United Economic and Social Commission for Asia and Pacific* (UNESCAP) dalam Teknologi Atlas Projek dalam konteks produksi sebagai gabungan kombinasi dari 4 komponen dasar yakni *technoware*, *humanware*, *infoware* dan *organware* yang saling berintegrasi secara dinamis dalam sebuah proses transformasi.

Model teknometrik mengukur kontribusi gabungan dari masing-masing komponen teknologi menuju pada *sofistikasi* teknologi yang dioperasikan pada fasilitas transformasi. Selain itu, model ini menilai empat komponen pembentuk teknologi yang secara bersama-sama berperan memberikan kontribusi dalam suatu transformasi *input* menjadi *output*. Model ini digunakan untuk menilai dan mengukur kandungan teknologi melalui keempat komponen teknologi menurut *United Nation-Economic and Social Commission for Asia and the Pasifik* (UN-ESCAP, 1989).

Metode Teknometrik ini digunakan dalam penelitian ini karena penggunaan metode ini yang universal yakni dapat digunakan dalam pengukuran aspek teknologi baik level industri kecil maupun besar, hal ini dikarenakan pengukuran penilaian dalam metode ini menggunakan skala angka yang dapat digunakan untuk menilai tingkat teknologi rendah dalam hal ini adalah teknologi tradisional sampai yang yang paling tinggi atau modern.

Menurut (Zumar, 2008), ekonomi kreatif atau bisa disebut industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Menurut (Zumar, 2008), industri kreatif di Indonesia cukup berperan dalam pembangunan ekonomi nasional. Menurut data Departemen Perdagangan, industri kreatif menyumbang Rp 104,4 triliun, atau rata-rata 4,75% terhadap PDB nasional. Jumlah ini melebihi sumbangan sektor listrik, gas dan air bersih. Selain itu, sektor ini mampu menyerap 4,5 juta tenaga kerja dengan tingkat pertumbuhan sebesar 17,6%. Ini jauh melebihi tingkat pertumbuhan tenaga kerja nasional yang hanya sebesar 0,54%. Namun, industri kreatif baru memberikan kontribusi ekspor sebesar 7%. Padahal di negara-negara lain, seperti Korea Selatan, Inggris, dan Singapura, mencapai rata-rata di atas 30%.

Industri kerajinan sangkar burung Mojosongo merupakan industri kreatif andalan kota surakarta sekaligus mata pencarian dari mayoritas masyarakat didaerah tersebut.

Namun selama ini peran pemerintah untuk mendukung pengembangan industri kerajinan ini dirasa kurang oleh sebagian masyarakat pengrajin sangkar burung terutama pada aspek pembinaan teknologi.

Beberapa kebijakan pengembangan teknologi yang pernah ada dilaksanakan tanpa melalui kajian ilmiah yang merujuk pada sektor industri kreatif yang akan dikembangkan sehingga hasilnya kurang maksimal dikarenakan belum adanya prioritas pembinaan teknologi yang tersusun.

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengukur penerapan pada aspek teknologi dan hasilnya digunakan untuk mengetahui kontribusi dari 4 komponen teknologi pada industri kerajinan sangkar burung di daerah Mojosoongso.

Kemudian hasil pengukuran tersebut digunakan dalam menyusun prioritas pembinaan teknologi di industri kerajinan sangkar burung tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Seberapa jauh aspek teknologi yang sudah diterapkan di industri kreatif kerajinan sangkar burung ?
- b. Bagaimanakah prioritas langkah pengembangan teknologi yang harus diambil untuk mengembangkan sektor industri kreatif di pengrajin pembuatan sangkar burung ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian di industri kreatif kerajinan sangkar burung ini adalah sebagai berikut:

- a. Jenis industri kreatif yang diteliti adalah industri kerajinan sangkar burung.
- b. Penelitian ini dilakukan di pengrajin sangkar burung di daerah Mojosongo.
- c. Penelitian dilakukan hanya untuk melihat kandungan teknologi yang diterapkan.
- d. Penelitian ini dilakukan hanya menggunakan empat pengukuran parameter yakni *Technoware*, *Humanware*, *Inforware*, dan *Organware*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui sejauh mana tingkat kandungan teknologi yang diterapkan di pengrajin sangkar burung di daerah Mojosongo.
- b. Mengetahui prioritas pengembangan teknologi mana yang harus terlebih dahulu diterapkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di ambil dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Instansi pemerintah yang terkait seperti Dinas perindustrian dan perdagangan merupakan salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam

merumuskan kebijakan dalam upaya mengembangkan usaha kerajinan sangkar burung.

- b. Untuk kalangan akademis seperti mahasiswa, dosen dan para peneliti merupakan bahan referensi dalam penelitian selanjutnya sebagai upaya pengembangan sektor industri kreatif sangkar burung.
- c. Untuk pelaku usaha kerajinan sangkar burung merupakan bahan masukan untuk perbaikan dalam pengelolaan usahanya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang pengantar permasalahan yang akan di angkat dalam penelitian yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Merupakan pembahasan secara terperinci tentang metode-metode yang akan digunakan serta teori-teori penunjang yang digunakan untuk landasan pemecahan masalah yang ada dalam proses penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Uraian tentang tahapan-tahapan yang ada dalam penelitian yang akan dilakukan sebagai upaya dalam pemecahan masalah, sehingga nantinya

akan didapatkan solusi-solusi pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan dilakukannya penelitian.

BAB IV PENGOLAHAN DAN ANALISA DATA

Menampilkan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dan membahas masalah-masalah yang ada dalam penelitian yang dilakukan, serta pemaparan hasil analisa terhadap data-data yang diperoleh dari objek penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang diberikan kepada perusahaan berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.